

## Pengelolaan SDM Muda Di Era Digital: Sinergi Keluarga, Sekolah, Dan Pemerintah Dalam Membentuk Generasi Beretika

Widya Nengsih<sup>1</sup>, Akka Latifah Jusdienar<sup>2</sup>, Ratnawita<sup>3</sup>,

Dwi Mahroji<sup>4</sup>, Kunto Atmojo<sup>5</sup>, Munir Azhari<sup>6</sup>

Universitas Mitra Bangsa<sup>123456</sup>

E-mail : [widyanengsih@umiba.ac.id](mailto:widyanengsih@umiba.ac.id)<sup>1</sup>, [akkalatifah@umiba.ac.id](mailto:akkalatifah@umiba.ac.id)<sup>2</sup>, [ratnawita@umiba.ac.id](mailto:ratnawita@umiba.ac.id)<sup>3</sup>,  
[dwimahroji@umiba.ac.id](mailto:dwimahroji@umiba.ac.id)<sup>4</sup>, [kuntoatmojo@umiba.ac.id](mailto:kuntoatmojo@umiba.ac.id)<sup>5</sup>, [munirazhari@umiba.ac.id](mailto:munirazhari@umiba.ac.id)<sup>6</sup>

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi membawa dampak signifikan terhadap kehidupan anak dan remaja. Mereka menjadi pengguna digital aktif sejak usia dini, namun tidak selalu dibekali pemahaman tentang etika dan keamanan digital. Artikel ini membahas pentingnya pendidikan etika digital dan upaya perlindungan keamanan siber bagi anak dan remaja. Dengan menggunakan metode studi literatur dan survei terbatas pada pelajar usia 10–18 tahun dan anak-anak di lingkungan RPTRA Kebon Sawo Menteng Atas, Jakarta Selatan, penelitian ini menemukan bahwa mayoritas responden masih rentan terhadap bahaya digital seperti cyberbullying, penipuan daring, dan pelanggaran privasi. Hasil menunjukkan adanya kebutuhan sinergi antara keluarga, sekolah, komunitas, dan pemerintah dalam menciptakan lingkungan digital yang aman dan beretika bagi generasi muda. Artikel ini menawarkan model intervensi literasi digital berbasis komunitas melalui RPTRA sebagai ruang belajar, pendampingan orang tua, dan integrasi kurikulum etika digital di sekolah.

**Kata kunci:** *teknologi, dunia digital, anak, remaja, literasi digital, etika, peran keluarga.*

### Abstract

The development of information technology has had a significant impact on the lives of children and adolescents. They have become active digital users from an early age but are not always equipped with an adequate understanding of digital ethics and cybersecurity. This article discusses the importance of digital ethics education and cybersecurity protection efforts for children and adolescents. Using a literature review method and a limited survey involving students aged 10–18 and children in the Kebon Sawo Menteng Atas RPTRA (Child-Friendly Integrated Public Space) in South Jakarta, this study found that the majority of respondents remain vulnerable to digital threats such as cyberbullying, online fraud, and privacy violations. The findings highlight the urgent need for synergy among families, schools, communities, and the government in creating a safe and ethical digital environment for the younger generation.

**Keywords:** *technology, digital world, children, adolescents, digital literacy, ethics, family role.*

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Teknologi dan Dampaknya bagi Generasi Muda**

Teknologi didefinisikan sebagai sarana, metode, dan sistem yang digunakan manusia untuk mempermudah aktivitas, meningkatkan efisiensi, dan menciptakan solusi bagi kebutuhan hidup (Nasution, 2019). Dalam perkembangannya, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi salah satu bentuk yang paling memengaruhi kehidupan masyarakat. Kehadiran internet, cloud computing, kecerdasan buatan (AI), big data, serta realitas virtual dan augmentasi (VR & AR) telah mengubah pola belajar, bekerja, dan bersosialisasi, termasuk di kalangan anak-anak dan remaja (Pratama & Firmansyah, 2021).

- AR: Menambahkan elemen digital ke dunia nyata (contoh: filter Instagram, aplikasi belajar Anatomi).
- VR: Lingkungan digital sepenuhnya buatan (contoh: game VR, simulasi pelatihan pilot).

Penyimpanan dan pengelolaan data melalui internet tanpa harus menyimpan di perangkat lokal. Contoh: Google Drive, Dropbox, dll. Anak-anak generasi digital (digital natives) tumbuh dengan akses luas ke media sosial, gaming online, dan platform berbagi konten. Hal ini menghadirkan peluang besar dalam aspek pendidikan dan ekonomi kreatif, namun juga membawa risiko seperti paparan konten negatif, kecanduan internet, hingga kejahatan siber (Livingstone et al., 2017). Oleh karena itu, pemahaman mengenai etika dan keamanan digital menjadi sangat penting.

### **1.2 Dunia Digital dan Tantangan Bagi Remaja**

Dunia digital adalah ekosistem berbasis data dan interaksi elektronik yang memfasilitasi komunikasi, hiburan, pendidikan, hingga transaksi ekonomi (Sugiharto, 2020). Bagi anak-anak dan remaja, internet menghadirkan dua sisi mata uang: di satu sisi memperluas pengetahuan dan kreativitas, tetapi di sisi lain menimbulkan potensi bahaya. Survei APJII (2023) menunjukkan bahwa 79,5% penduduk Indonesia telah terhubung dengan internet, dan penggunaan tertinggi ada pada kelompok usia 10–24 tahun. Namun, kemampuan kritis untuk memilah informasi valid, memahami privasi, dan membedakan etika berperilaku daring masih terbatas (Sari et al., 2024).

Risiko yang paling menonjol bagi anak dan remaja adalah cyberbullying, penipuan daring, radikalisasi, serta eksploitasi data pribadi (Hannako et al., 2024). Di Jakarta, laporan UNICEF (2020) juga menyoroti bahwa remaja perempuan lebih rentan terhadap kekerasan daring dibandingkan laki-laki. Fakta ini menegaskan pentingnya sistem perlindungan yang melibatkan semua pihak.

### **1.3 Etika Digital dan Peran Keluarga**

Etika digital mencakup seperangkat nilai, prinsip, dan norma yang mengatur perilaku pengguna di ruang maya (Ribble, 2015). Bagi anak-anak dan remaja, etika digital harus dipahami sejak dini agar mereka mampu menggunakan teknologi dengan tanggung jawab, empati, dan bijaksana. Nilai-nilai yang perlu ditanamkan meliputi:

- Bertanggung jawab dalam menggunakan informasi dan media,
- Berempati terhadap pengguna lain,
- Bijak dalam penggunaan internet
- Kejujuran dalam berbagi konten,
- Kesadaran privasi dalam menjaga data diri.

Keluarga, khususnya orang tua, memiliki peran utama dalam membimbing anak menghadapi dunia digital. Studi Purboningsih et al. (2024) menunjukkan bahwa mediasi aktif orang tua yang berdialog, mendampingi, dan ikut serta dalam penggunaan internet lebih efektif dibanding sekadar memberikan batasan waktu (restriktif). Dalam konteks PKM di RPTRA Kebon Sawo, pendampingan keluarga dipadukan dengan program literasi digital berbasis komunitas sehingga anak dan remaja tidak hanya memahami risiko, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi secara produktif.

## **2. METODE**

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah studi kualitatif deskriptif, dengan pendekatan sebagai berikut:

1. Studi Literatur: Analisis berbagai sumber akademik, laporan penelitian, jurnal, dan dokumen kebijakan tentang literasi digital, keamanan siber, dan etika daring.

2. Survei: Langsung hadir ke lapangan sekaligus menanyakan langsung kepada para audiens yang dihadiri oleh orang tua, anak-anak dan remaja di lingkungan RPTRA menteng Atas Jakarta Selatan.
3. Wawancara Terbatas: Dilakukan kepada beberapa anak-anak, remaja dan orang tua untuk mengetahui sejauh mana para anak-anak dan remaja dalam memahami dunia digital dan sejauh mana peran orang tua dalam memberikan pengawasan digital.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan PKM

Tabel 1. Rincian Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

No	Pelaksanaan Kegiatan	keterangan
1	Tahapan Persiapan	Menganalisis potensi sasaran kepada masyarakat
2	Tahap Pelaksanaan	Mempersiapkan materi untuk sosialisai
3	Pelaksanaan Sosialisasi Program	pembukaan acara, pemaparan materi, diskusi dan sesi tanya jawab, evaluasi singkat
4	Tahap Pelaporan	pembukaan acara, pemaparan materi, diskusi dan sesi tanya jawab, evaluasi singkat

### 3. HASIL PEMBAHASAN

#### 3.1 Pola Penggunaan Internet

Sebanyak 92% responden menggunakan internet setiap hari, dengan durasi rata-rata 4–6 jam per hari. Media sosial (WhatsApp, Instagram, TikTok) dan platform video (YouTube) menjadi platform paling sering digunakan. Sebagian besar menggunakan perangkat pribadi

tanpa pengawasan orang tua. Hasil ini sejalan dengan temuan BPS (2024) yang melaporkan tren dominasi media sosial sebagai saluran utama komunikasi remaja. Namun, pengawasan orang tua masih minim. Kondisi ini meningkatkan risiko paparan konten negatif, sesuai dengan laporan UNICEF (2021) bahwa 4 dari 10 remaja Indonesia pernah mengalami interaksi berbahaya di internet.

### **3.2 Pemahaman tentang Etika Digital**

Hanya 37% siswa yang menyadari bahwa menyebarkan informasi pribadi orang lain tanpa izin adalah pelanggaran etika digital. Sementara itu, 48% pernah mengunggah konten tanpa mengecek kebenaran informasi terlebih dahulu. Temuan ini mendukung penelitian Sari et al. (2024) yang menunjukkan rendahnya literasi digital kritis di kalangan remaja. Hal ini menegaskan urgensi integrasi etika digital dalam kurikulum pendidikan formal dan kegiatan berbasis komunitas seperti PKM.

### **3.3 Keamanan Digital**

Sekitar 65% responden mengaku pernah menerima pesan mencurigakan, namun hanya 28% yang tahu bagaimana melaporkannya. Sebanyak 21% pernah mengalami perundungan digital, dan dari jumlah tersebut hanya 30% yang melaporkannya pada orang dewasa. Kondisi ini konsisten dengan penelitian Bukhori et al. (2024) yang menemukan bahwa kerentanan remaja terhadap kejahatan siber meningkat seiring tingginya keterlibatan di media sosial tanpa perlindungan memadai. Perlu adanya penguatan mekanisme pelaporan, parental control, dan keterlibatan sekolah.

### **3.4 Peran Orang Tua dan Guru**

Sebagian besar orang tua (62%) kurang menerapkan batasan waktu atau pengawasan konten yang dikonsumsi anak. Guru pun kurang dibekali materi khusus dalam mengajarkan etika dan keamanan digital, sehingga pemerintah segera memperbanyak modul resmi dari kurikulum nasional. Livingstone et al. (2017) menekankan bahwa pendekatan holistik lebih efektif dibanding sekadar pembatasan akses. Dengan melibatkan RPTRA sebagai pusat pembelajaran, keluarga dapat berperan lebih aktif mendampingi anak.

### **3.5 Perlunya Edukasi dan Regulasi**

Hasil studi menegaskan perlunya pendekatan multi-level. Pertama, pendidikan: integrasi etika digital dalam kurikulum sekolah, penguatan literasi digital di RPTRA, serta pelatihan bagi orang tua. Kedua, teknologi: penggunaan parental control, enkripsi data, dan kampanye keamanan platform. Ketiga, regulasi: penguatan perlindungan anak di dunia digital sebagaimana diatur dalam UU ITE serta kebijakan perlindungan data pribadi (UU PDP, 2022). Dengan kombinasi ini, generasi muda dapat beraktivitas di dunia digital secara aman, produktif, dan beretika.

## **4. SIMPULAN**

Anak dan remaja Indonesia telah menjadi pengguna aktif internet, namun masih minim pemahaman terhadap etika dan keamanan digital. Hal ini membuat mereka rentan terhadap kejahatan siber dan pengaruh negatif digital lainnya. Upaya perlindungan tidak hanya cukup dengan teknologi, tetapi harus diimbangi dengan pendidikan karakter dan literasi digital yang kuat. Peran keluarga, sekolah, pemerintah, dan penyedia platform digital sangat vital dalam menciptakan ekosistem digital yang aman, sehat, dan beretika.

## **5. SARAN**

Di era digital yang terus berkembang pesat, penulis ingin memberikan sedikit masukan ataupun saran kepada para orang tua, agar lebih bijak dalam mengawasi putra putrinya dalam penggunaan social media dengan berbagai fasilitasnya. Mengikuti perkembangan jaman bukan berarti kita dikuasai oleh digital, tetapi kita yang menguasai digital. Hal itu agar orang tua dapat mengarahkan putra putrinya menggunakan digital sesuai usia dan sesuai manfaatnya.

## **6. DAFTAR PUSTAKA**

- APJII. (2023). Laporan Survei Penetrasi Internet Indonesia 2023. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Arlinkasari, F., et al. (2023). Gendered play and spaces in Jakarta public playgrounds: Lessons for RPTRA. *Cities*, 133, 104006. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2022.104006>
- BPS. (2024). Statistik Telekomunikasi Indonesia. Badan Pusat Statistik.

- Bukhori, B., et al. (2024). Determinant factors of cyberbullying behaviour among Indonesian adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*.  
<https://doi.org/10.1080/02673843.2023.2295442>
- Hannako, N. Y., et al. (2024). The phenomenon of cyberbullying behavior in adolescents. *EDUVEST: Journal of Universal Studies*, 4(2), 123–135.
- Kusumaningrum, D. N., et al. (2024). Unveiling creative economy resilience in Indonesia. *Journal of Innovation & Knowledge*, 9(1), 45–58.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2017). European research on children's internet use: Assessing the past and anticipating the future. *New Media & Society*, 19(7), 1103–1122.
- Nasution, M. (2019). *Teknologi Informasi dalam Perspektif Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pratama, I., & Firmansyah, R. (2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 88–97.
- Purboningsih, E. R., et al. (2024). Parental mediation strategies for social media use: A thematic analysis in Indonesia. *Behaviour & Information Technology*.  
<https://doi.org/10.1080/0144929X.2024.2413454>
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). ISTE.
- Sari, G. I., et al. (2024). Strengthening digital literacy in Indonesia: Collaboration, innovation, and sustainability education. *Heliyon*, 10(5), eXXXXX.  
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.XXXXX>
- Sugiharto, B. (2020). *Revolusi Digital dan Masyarakat Informasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- UNICEF. (2020). *Digital literacy and online safety among adolescents in Indonesia*. UNICEF Indonesia Report.
- UNICEF. (2021). *The State of the World's Children 2021: On My Mind*. New York: UNICEF.